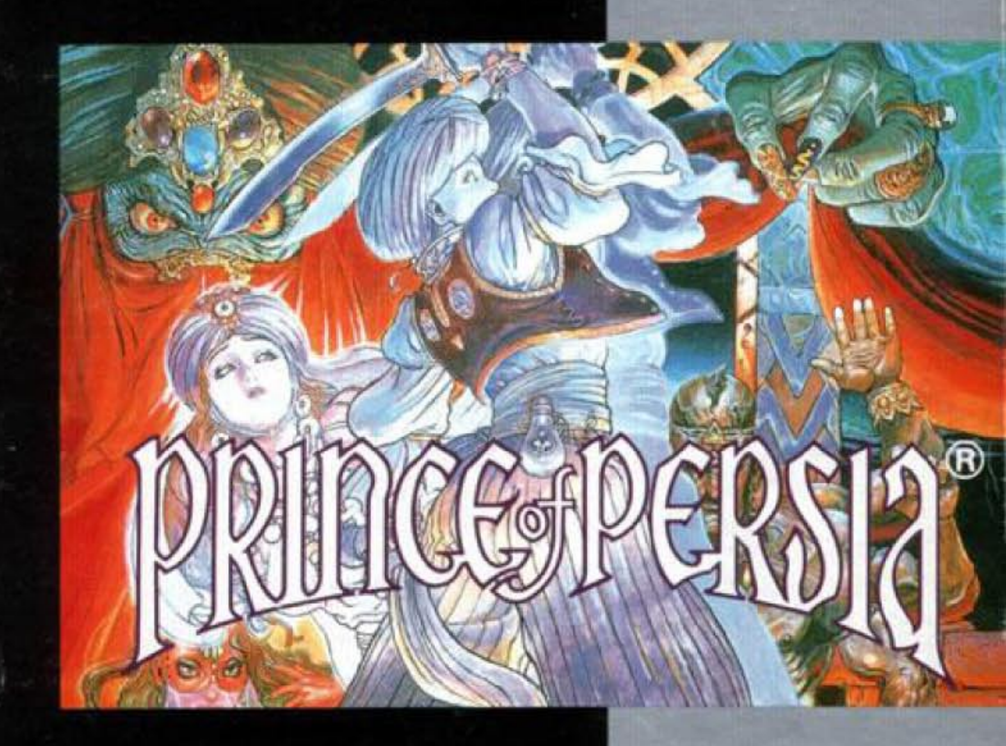
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO ERBE Software S.A.
C/Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel.(91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

KONAMI®

SNSP-PR-ESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

KONAMI®



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®

Indice de Contenidos

Introducción

Bienvenido a una era donde la gente trabaja duro y las artes están floreciendo.

Bienvenido a la antigua Persia.

El reino de Persia está en la cima de su civilización y las vidas de la gente están llenas de placer. Un día el sultán del reino sale de expedición y deja a la princesa y al gobierno en manos de su más leal confidente, el Gran Visir Jaffar.

Sin embargo, sin que el sultán lo sepa, Jaffar está maquinando un plan secreto para apoderarse del reino, y ahora que el sultán está ausente, está dispuesto a llevarlo a cabo.

Jaffar comienza su rebelión y ordena a sus criados que secuestren a la princesa. Ella está enamorada de un joven aventurero procedente de un país extranjero. Jaffar ordena a sus guardianes que capturen a los jóvenes amantes cuando charlan alegremente en los jardines de palacio.

La princesa es encerrada en lo alto de una torre y retenida en contra de su voluntad. Jaffar, para conseguir el poder que tanto codicia, planea matar al sultán y casarse con la princesa. Le plantea un ultimátum –casarse con él o enfrentarse a una terrible muerte–. Para empeorar aún más las cosas, ¡Jaffar le da solamente dos horas para decidirse!

El príncipe, preocupado por la seguridad de la princesa, consigue escapar de la prisión. Ahora debe abrirse camino desde las profundidades de los calabozos de palacio hasta la torre para liberar a la princesa, y ganarse la oportunidad de convertirse en... ¡Príncipe de Persia!

Cómo jugar

En *Prince of Persia*, tú eres el joven aventurero que debe pelear hasta lo alto de la torre para liberar a la princesa. A lo largo del camino pelearás con los guardianes espadachines de Jaffar y enfrentarte a numerosas trampas. Hay que superar peligrosos obstáculos y dificultades, y sólo tienes dos horas para llevar a cabo tu tarea. ¡Rápido!. Encuentra la espada y libera a la princesa, ¡el tiempo corre!.

Comienzo del juego

Con el Super Nintendo Entertaiment System, introduce el cartucho en la unidad. Entonces enciende la unidad. Verás la pantalla de los créditos del juego, seguida de la introducción al juego.

Toma de control

Cuando estés preparado para comenzar tu aventura pulsa el botón START. Esto hará que se salte la introducción si no ha terminado todavía. El menú principal del juego aparecerá, ofreciéndote cinco opciones:

1. Comienzo del juego: Comienza un nuevo juego en el nivel uno.
2. Continúa: Utiliza una contraseña para volver al comienzo del nivel alcanzado anteriormente.
3. Entrenamiento: Juega los cinco niveles de entrenamiento para dominar los mandos y movimientos.
4. Mejor tiempo: Hace un listado de los mejores tiempos realizados en cada nivel completado. (No se salvan una vez apagada la unidad.)
5. Opción: Fija las opciones panel de control, sonido y repetición.

Para seleccionar en los menús, utiliza el panel de control para obtener la opción que desees, después pulsa el botón A para introducir tu elección.

Comienzo desde el Nivel Uno

En la pantalla del título "Prince of Persia", selecciona GAME START (COMIENZO DEL JUEGO) y la etapa uno comenzará. El cronómetro te informará de que te quedan 120 minutos. Al comienzo del juego estás indefenso. Primero, dirígete a la zona inferior izquierda del nivel. Encontrarás una espada en el sótano.

Advertirás que hay tres frascos en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Estos son tu fuerza vital, y una vez se han vaciado te envían al comienzo del nivel en curso. Cuando vuelves, no obtienes más tiempo en el reloj, de modo que ten mucho cuidado.

Continuacion desde un Nivel Anterior

Selecciona CONTINUE (CONTINUAR) en la pantalla del título e irás a la pantalla de entrada de la contraseña. Usa el panel de control para situar el iluminador sobre los caracteres alfanuméricos hasta que hayas introducido la contraseña. De este modo,puedes continuar el juego desde una etapa concreta.

Contraseñas: Abandono a Mitad de Juego

Recibes una contraseña cada vez que completas un nivel. La contraseña está compuesta de siete caracteres en una combinación de letras y números. Si tienes una contraseña, independientemente de la cantidad de veces que fallas o se acaba el tiempo, puedes continuar jugando con tu mejor tiempo. Incluso durante un juego, si pulsas el botón SELECT y escojes PASSWORD (CONTRASEÑA), puedes ver la última contraseña en cualquier momento.

Facilitar el Manejo del Juego

Cómo configurar el mando

Usa el botón SELECT para abrir el menú principal, y entonces pulsa el botón A para abrir OPTION (OPCION). Ahora puedes cambiar cualquiera de los botones del control como tu quieras. Aparecen listadas dos modalidades. La columna central es la modalidad normal, la de la derecha es la modalidad de batalla. Las opciones para la modalidad Normal son: Especial, Salto hacia delante, Caída, Tiempo, en Cuclillas, o nada. Deberías tener cada opción disponible en al menos un botón. Las opciones de pelea son Golpe o Bloqueo. Si quieres volver a activar el ajuste inicial del juego, selecciona INITIALIZE (INICIAR) y después OK.

Selección ESTEREO/MONO

Tu Super Nintendo Entertaiment System siempre utiliza sonido estéreo. Si la televisión que estás usando es monoaural, el sonido sólo saldrá por un lado cuando utilices un cable AV. De este modo la música de fondo se desperdicia. Para remediar esta situación, cambia la configuración SOUND (SONIDO) de Estéreo a Mono. Entonces tanto el sonido del lado derecho como el del izquierdo saldrán por un sólo altavoz.

La opción REPEAT (REPETIR)

Pon REPEAT en on/off según quieras o no que una acción se repita, manteniendo pulsado un botón. Si esta modalidad está en On, acciones como esquivar y otras continuarán mientras el botón se mantenga presionado.

Entrenamiento para ganar

En la modalidad especial de entrenamiento, puedes avanzar por cinco niveles diseñados para ayudarte a ser mas eficiente en los distintos desafíos que te ofrece el juego. El practicar te puede ayudar a progresar a lo largo del juego con mayor fluidez, pero no es necesario. A continuación se detalla la descripción de cada nivel:

Entrenamiento 1 ....Control de movimiento. Se practica la escalada y descenso de una manera muy básica.

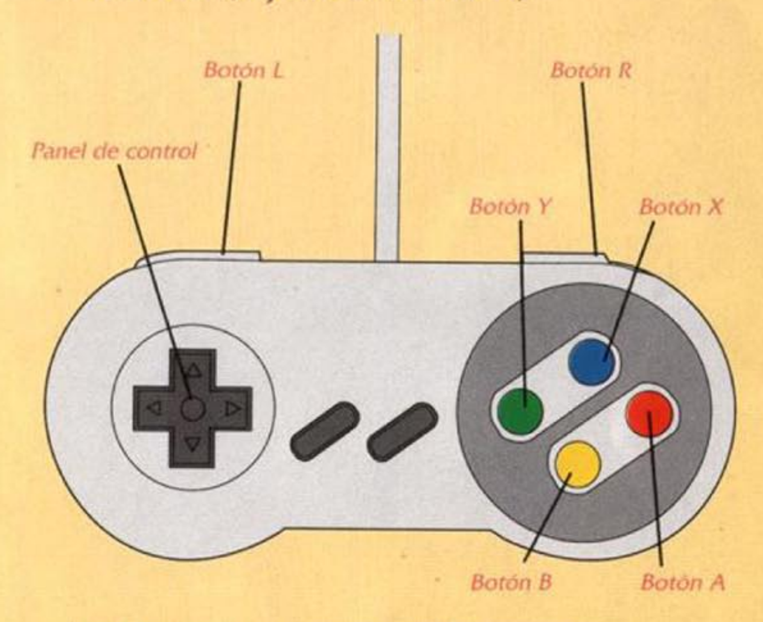
Entrenamiento 2 ....Se practica el salto y ofrece una introducción a la trampa de Caída al suelo.

Entrenamiento 3 ....Se practica el salto largo y el salto con carrerilla, así como la manera de esquivar las trampas de puntas.

Entrenamiento 4 ....Se practica la manera de esquivar las guillotinas. Puedes caminar, esquivar o saltar, pero recuerda que el tiempo apremia.

Entrenamiento 5 ....La batalla empieza después del entrenamiento. Se divide en situaciones de ataque y defensa y debes derrotar cinco enemigos. Cada maestro espadachín que te vas encontrando es más peligroso que el anterior.

El mando (Ajustes iniciales)



Panel de control: ....Controla todos los movimientos direccionales- derecha, izquierda, arriba y abajo.

Botón A: ....Especial. Se emplea en combinación con el panel de control para esquivar, agarrar, etc.

Botón B: ....Salto hacia adelante. Se emplea en combinación con el panel de control para realizar el salto con carrerilla.

Botón X: ....Colgarse. No se puede utilizar con el panel de control. Se utiliza para colgarse de objetos (paredes, salientes, etc.).

Botón Y: ....Tiempo. Muestra el tiempo que te queda (de los 120 minutos).

Botón R/L: ....Agacharse. Se utiliza para agacharse en el lugar donde te encuentres.

Cómo dirigir los movimientos

Movimiento:	Control:	Notas:
Correr	Derecha o izquierda en el panel de control	Dirígete a la derecha o a la izquierda. Apretándolo una sola vez, darás un par de pasos, de modo que ten cuidado con los pequeños puntos de apoyo para el pie.
Saltar, Trepar, Romper tejas	Arriba en el panel de control	Se usa para agarrar las tejas que están por encima de ti y escalar. También se usa para tirar las tejas sueltas al empujarlas. (¡Pero ten cuidado cuando caigan!)
Esquivar	Botón A y derecha o izquierda en el panel de control	Pulsa L/R (en el panel de control) manteniendo presionado el botón A. De este modo puedes andar despacio, pero sólo un paso cada vez que lo pulsas. Si te mueves indeciso cuando estás agarrado a una teja, se produce un desequilibrio antes de dar el siguiente paso.
Salto en el sitio	Botón B	Si estás de pie, pulsa el botón B para saltar dos tejas.
Salto con carrerilla	Botón B y derecha o izquierda en el panel de control	Cuando corres, pulsa el botón B para saltar tres tejas. Es necesario que estés corriendo, de modo que no puedes hacer este movimiento en un punto de apoyo entre dos tejas (¿O es que puedes? Consulta el apartado *Técnicas Avanzadas más adelante.*)
Agacharse Agacharse y moverse	Abajo. Abajo y derecha o izquierda en el panel de control.	Pulsa el panel de control hacia abajo para agacharte en el sitio donde te encuentres. Pulsa abajo y a la izquierda o derecha para avanzar paso a paso y evitar los obstáculos que tienes encima.

Movimiento:	Control:	Notas:
Modo de descenso 1	Sitúate en la dirección deseada y muévete	Puedes abandonar un nivel sin problemas. El abandono de dos niveles te ocasionará un grado de daño. El abandono de tres niveles te costará una vida.
Modo de descenso 2	Hacia abajo en el panel de control y dando la espalda	Cuando llegas al borde de una teja gira presionando el panel de control en la dirección contraria. Para descender uno o dos niveles sin problema, presiona el panel de control hacia abajo.
Coger objetos	Pulsa el botón A o hacia abajo en el panel de control	Coge una espada o botella a tus pies.

Modalidad de batalla:

Movimiento	Control	Notas
Movimiento	Izquierda o derecha en el panel de control	Avanza o aléjate de tu contrincante.
Ataque (estocada)	Botón A	Pulsa A para desenvainar tu espada. También pulsa el botón A para atacar a tu enemigo.
Defensa (parada)	Botón B o arriba en el panel de control	Esto es necesario para evitar el ataque enemigo. Pulsa el B o el panel de control para defenderte.
Espada (vaina)	Abajo en el panel de control	Cuando no quieras luchar pulsa hacia abajo el panel de control para guardar tu espada. Si eres alcanzado por tu enemigo serás destruido inmediatamente.

¡Maldición! Atrapado de nuevo...

Hay varias trampas y obstáculos que se te interpondrán en el camino cuando estás intentando rescatar a la princesa.

Puertas e interruptores: Sitúate en un interruptor para abrir (¡o cerrar!) una puerta. El tiempo que una puerta permanece abierta varía. A veces tejas o baldosas del suelo pueden caerse sobre un interruptor y mantener la puerta abierta.





Caída de baldosas al suelo: Antes de caer temblarán un poco. Si corres podrás pasar antes de que caigan.

Caída de tejas del techo: Salta para ver si las tejas vibran. Si lo hacen, puedes saltar y tirarlas, lo que te conducirá a un pasadizo secreto. Sin embargo, ten cuidado con las que caen ya que te pueden perjudicar.





Puntas: Del suelo pueden salir muchas puntas cortas, rasgando todo lo que intente pasar sobre ellas. Si saltas por encima de ellas o las esquivas normalmente podrás sobrevivir.



Guillotina: Dos cuchillas idénticas de acero con dientes de sierra aparecen por encima y por debajo, y si no controlas el tiempo, ¡eres hombre muerto!

Péndulo: Cae se arrastra peligrosamente a lo largo del camino cortándote en dos si no tienes cuidado.





Pared de fuego: Esquiva o controla el tiempo de tu movimiento o serás abrasado por estos fuegos provenientes del suelo.

Lava: Si te caes serás aniquilado. Punto.





Espejo: Aparece para bloquearte el camino. A veces, un salto con carrerilla produce un efecto interesante...

Habitaciones ocultas: En el palacio hay varias habitaciones ocultas. En estas habitaciones podrás encontrar objetos muy útiles. Comprueba las grietas que hay en las paredes.

Pociones poderosas

Hay botellas de pociones mágicas persas escondidas alrededor del palacio, que te pueden devolver todo el poder o incluso más. También hay una serie de peligrosos elixires de Jaffar, que te pueden ocasionar igualmente efectos terribles. A continuación se ofrece un listado de los diferentes tipos de pociones. Sin embargo, no siempre puedes saber lo que hay en la botella, hay que intentarlo e incluso confundirse.

Poción curativa .....Bébela y te premiarán con una fuerza.

Veneno ....Daña tu fuerza. ¡Evítala!

Cura-todo ....Todo el daño anterior se cura y además tu fuerza se incrementa con una medida extra.

Flotadora...............Cuando la bebes cambias de color y durante un tiempo limitado puedes saltar desde un lugar alto y caer flotando suavemente hasta el suelo.

Inversora...............Esta poción cambia tu perspectiva. No te daña pero te llevará algún tiempo acostumbrarte a ella.

Teletransportador..Bebe esta poción escondida y serás transportado a otro lugar. ¿La encuentras?



El guardián de palacio

Los guardianes reales de Jaffar aparecerán en tu camino. No temen a nadie y todos son maestros espadachines. Estos son algunos de los habitantes de palacio:



Soldado - De bajo rango pero no obstante es un feroz guerrero.



Amazona - Una fuerte mujer guerrera.



Político - ¡No permitas que su tamaño te engañe!



Esqueleto - ¡Difícil de vencer puesto que ya está muerto! Intenta hacerle bajar a otro nivel.



Caballero - Uno de los guardianes de élite.

El hombre sombra - Este es tu alter ego. Cuando es atacado, te hieren a ti. ¿Cómo pueden reunirse tus dos yos?



Consejos estratégicos

¡Coge la espada!
Al comienzo del juego no tienes ningún arma. En el fondo del sótano del nivel uno hay una espada. Debes encontrarla.

Peligro - tejas que caen
En el Palacio hay un montón de tejas sueltas en el suelo y en el techo. Las tejas sueltas vibran cuando te acercas a ellas. Intenta saltar en el sitio para ver si algo se mueve. Si encuentras tejas del techo sueltas, salta e intenta tirarlas.
¡Pero ten cuidado!.

¡Sujétate!
Si intentas saltar en el sitio entre tres tejas no caerás sobre tus pies. PERO... si mantienes pulsado el botón de salto (B), entonces agarrarás el borde de la tercera teja antes de caer. Impúlsate hacia arriba (pulsando el panel de control) o desciende al nivel inferior si puedes. El mismo principio funciona con los saltos con carrerilla por encima de los huecos que hay cada cuatro tejas.

Salta cuando debas...
Si te parece que estás en un callejón sin salida, ¿por qué no ser valiente y tener un poco de fe? Por si acaso, mantén pulsado el botón de salto (B).

Consejo sobre la contraseña
La contraseña se mantiene si no apagas el aparato. Esto quiere decir que incluso si Reseleccionas el juego, no perderás la contraseña. No podrás despejar algunas pantallas, y te quedarás sin tiempo. En ese momento, vuelve a seleccionar y después selecciona CONTINUE (CONTINUAR) para empezar de nuevo con la misma cantidad de tiempo que tenías después de despejar la pantalla anterior.

Técnicas avanzadas

Colgarse
Colgarse es una técnica útil si quieres ver la pantalla que tienes debajo, pero no permitas que tus brazos se cansen demasiado o perderás tu asidero y caerás. Si mantienes pulsado el botón A cuando estás cayendo, es posible conseguir otro asidero en una teja inferior.

Tiempo de pelea
Mientras te pasas el tiempo deslumbrando a los guardianes de palacio con tu notable, el tiempo está corriendo para la bella princesa. Saca provecho del paisaje; si puedes evitar una batalla rodeando a un guardián, inténtalo. Tú ganas cuando rescatas a la princesa en una hora o menos, no siendo un intimidador.

Gira y agárrate
Inténtalo si quieres derribar una teja del suelo, pero no te caigas. Corre hacia la teja que quieras derribar. Tan pronto como estés en ella, pulsa el panel de control en la dirección opuesta (realiza un giro en forma de U). Pulsa el botón A para obtener un asidero en la teja cuando empieces a caer.

Salto con carrerilla de dos tejas
Es muy difícil. Para dar un salto con carrerilla, necesitas tres tejas o más. Si quieres hacerlo con solo dos tejas, intenta realizar esta carrera en la dirección opuesta desde donde quieres saltar. Realiza un giro rápido en forma de U. Salta. Darás el salto con carrerilla pero debes estar muy atento al tiempo.

Opción de sonido especial

La "Modalidad de Efectos de Sonido" se incluyó para darle más emoción al juego. Manejar esta opción es fácil. Mantén pulsado el botón START y presiona el botón SELECT. Hay gran número de sonidos para elegir. Ilumina uno presionando hacia arriba o hacia abajo en el panel de control y pulsa el botón A. Tras la selección volverás al juego y permanecerás hasta que comiences una nueva pelea.